

PEMBUATAN APLIKASI TP4D KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO BERBASIS ANDROID**Nuzul Imam Fadlilah¹⁾, Okvi Dwi Santra²⁾**

Prodi Teknologi Komputer Kampus Kabupaten Banyumas

Universitas Bina Sarana Informatika

nuzul.nfh@bsi.ac.id¹⁾, okvidwisantry@gmail.com²⁾

Abstract - The Purwokerto District Attorney's Office is a government agency under the auspices of the Attorney General's Office of the Republic of Indonesia, the implementation of duties and authorities related to the investigation, prosecution of cases of corruption and gross violations of human rights, as well as other authorities based on applicable law. In an effort to carry out their duties in preventing the occurrence of criminal acts of corruption in the environment of government agencies in the form of the Government and Development Guard and Security Team (TP4) for the central level and the Government and Regional Guard and Security Team (TP4D) for the regional level. This formation is based on the Indonesian Attorney General's Decree Number: KEP-152/A/JA/10/2015 on October 01, 2015. The establishment of TP4D aims to provide legal escort and information within the local government agencies and BUMD in addition to eliminating doubts about the state apparatus in making a decision, maximum absorption of the regional budget, the realization of bureaucratic improvements and acceleration of national strategic programs for the benefit of the people, encourage national economic growth and development, and implementing effective law enforcement by prioritizing prevention efforts. In carrying out their duties, they conduct escort and legal information, The TP4D of the Purwokerto District Attorney's Office has obstacles in conducting data collection on activities such as the difficulty of documenting activities, mapping activities that are not clear and where the location of their activities are as well as the presentation of information to the applicant for the activities (Local Government Agencies and BUMD) that are lacking. To help the Purwokerto District Attorney's TP4D in carrying out its duties in providing escort, a TP4D application was aimed at facilitating the team in carrying out data collection activities and providing easy access in obtaining activity information to applicants.

Keywords: Task, TP4D, Prevention, Corruption, Prosecutor's Office

Abstrak - Kejaksaan Negeri Purwokerto merupakan instansi pemerintah dibawah naungan Kejaksaan Agung Republik Indonesia, yang pelaksanaan tugas dan kewenangannya terkait dengan penyidikan, penuntutan perkara tindak pidana korupsi dan pelanggaran HAM berat, serta kewenangan lain berdasarkan undang-undang yang berlaku. Dalam upaya melaksanakan tugasnya dalam mencegah terjadinya tindak pidana korupsi di lingkungan instansi pemerintahan maka di bentuk Tim Pengawal dan Pengaman Pemerintahan dan Pembangunan (TP4) untuk tingkat pusat dan Tim Pengawal dan Pengaman Pemerintahan dan Pembangunan Daerah (TP4D) untuk tingkat daerah. Pembentukan ini berdasarkan SK Jaksa Agung RI Nomor : KEP-152/A/JA/10/2015 pada 01 Oktober 2015. Pembentukan TP4D bertujuan untuk memberikan pengawalan dan penerangan hukum di lingkungan instansi pemerintahan daerah dan BUMD selain itu untuk menghilangkan keraguan aparatur negara dalam mengambil sebuah keputusan, terserapnya anggaran daerah secara maksimal, terwujudnya perbaikan birokrasi dan percepatan program-program strategis nasional untuk kepentingan rakyat, mendorong pertumbuhan ekonomi dan pembangunan nasional, serta melaksanakan penegakan hukum yang efektif dengan mengutamakan upaya pencegahan. Dalam pelaksanaan tugasnya melakukan pengawalan dan penerangan hukum, TP4D Kejaksaan Negeri Purwokerto memiliki kendala dalam melakukan pendataan informasi kegiatan seperti sulitnya mendokumentasikan kegiatan, *mapping* kegiatan yang tidak jelas dan dimana letak lokasi kegiatannya serta penyajian informasi kepada pemohon kegiatan (Instansi Pemerintah Daerah dan BUMD) yang kurang. Untuk membantu TP4D Kejaksaan Negeri Purwokerto dalam melakukan tugasnya dalam memberikan pengawalan maka dibangun aplikasi TP4D tujuannya mempermudah tim dalam melakukan pendataan kegiatan serta memberikan kemudahan akses dalam memperoleh informasi kegiatan kepada pemohon.

Kata Kunci : Tugas, TP4D, Pencegahan, Korupsi, Kejaksaan.

A. PENDAHULUAN

Kejaksaan Negeri Purwokerto merupakan instansi pemerintah yang pelaksanaan tugas dan kewenangannya terkait dengan penyidikan, penuntutan perkara tindak pidana korupsi dan pelanggaran HAM berat, serta kewenangan lain berdasarkan undang-undang. Berdasarkan pada peraturan Jaksa Agung Republik Indonesia nomor Per-014/A/JA/11/2016 tentang mekanisme kerja teknis dan administrasi tim pengawal dan pengamanan pemerintahan dan pembangunan daerah. Kejaksaan Negeri Purwokerto membentuk Tim Pengawal dan Pengamanan Pemerintahan dan Pembangunan Daerah (TP4D) dimana tim ini bertugas untuk mengawal, mengamankan, dan mendukung serta memberikan penerangan hukum di lingkungan instansi pemerintah daerah, BUMD, dan pihak lain terkait proyek pembangunan pemerintah.

Dalam melaksanakan kegiatannya, seperti mengawal proyek pembangunan jalan ruas dusun 3 dan dusun 1 Desa Klapagading, Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas. Tim yang bertugas di lapangan untuk melakukan pengecekan, sering sekali mengalami kesulitan dalam membuat dan melaporkan progres pengerjaan proyek ke kantor dengan cepat dan akurat. Karena masih dilakukan dengan cara manual, hal ini membuat proses penyampaian informasi mengenai hasil pengecekan dari lokasi pengerjaan proyek ke kantor kejaksaan membutuhkan waktu yang lama. Terlebih penyediaan informasi untuk masyarakat yang ingin mengetahui status pengerjaan proyek sangatlah minim, karena informasi mengenai proyek pembangunan hanya tersedia pada papan informasi yang terdapat di lokasi pengerjaan proyek. Sebagai instansi pemerintah, pastinya tidak lepas dari penyediaan informasi kepada masyarakat. Sehingga Kejaksaan Negeri Purwokerto dituntut untuk bisa menyediakan kemudahan dalam memberikan akses dan juga menyampaikan informasi kepada masyarakat dan instansi itu sendiri secara mudah serta akurat. Terlebih perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat dinamis, telah menyentuh banyak aspek kehidupan. Hal ini menuntut penggunaannya agar dapat dimanfaatkan untuk membantu manusia dalam mempermudah dan meningkatkan pekerjaan. Penggunaan teknologi juga sangat diperlukan dalam instansi pemerintahan seperti Kejaksaan Negeri Purwokerto untuk mendapat manfaat

seperti efektifitas dan efisiensi sehingga bisa mempercepat dalam penyampaian informasi ke pada masyarakat karena jangkauannya yang luas dan tingkat transparansi yang tinggi.

Dengan memperhatikan masalah tersebut, Kejaksaan Negeri Purwokerto membutuhkan sebuah program aplikasi yang memudahkan dalam mengolah data (*Input, Process, dan Output*) untuk melaporkan progress dalam melaksanakan tugas pengawasan dan pengamanan proyek-proyek pembangunan pemerintah.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Program

Program merupakan sekumpulan instruksi yang dipakai sebagai pengatur komputer agar dapat menjalankan perintah tertentu. Tanpa adanya program, komputer tidak bisa berbuat apa-apa. Hanya seperti mesin kosong. Program ialah bagian dari beberapa aspek penting dari sebuah komputer.

Menurut Munir, Rinaldi dalam (Fridayanthie dan Charter, 2016:63) mengemukakan bahwa "Program adalah algoritma yang ditulis dalam bahasa komputer. Pemrograman adalah proses mengimplementasikan urutan langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan bahasa pemrograman. Penulisan program biasanya menggunakan program editor yang telah disediakan oleh bahasa pemrograman yang dipilih".

2. Aplikasi

Secara umum aplikasi merupakan suatu alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu guna kemudahan pengguna bagi user (Abdurrahman, 2014:62).

Penggunaan aplikasi dimaksudkan untuk mempermudah suatu pekerjaan user dalam segala pekerjaan. Bagi kaum awam, aplikasi yang dimaksud adalah suatu program yang membantu kegiatan manusia sehari-hari seperti menginput data, bermain game, maupun yang lainnya.

Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu".

3. Android

Menurut Nazaruddin dalam (Latifah dan Prasetyo, 2015) Android merupakan sistem operasi *mobile* yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem operasi lainnya seperti *Windows Mobile*,

Iphone OS, Symbian dan masih banyak lagi, juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat *hardware* yang ada. Akan tetapi, sistem operasi yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk *platform* mereka.

Android adalah “*Open Development Platform*” yaitu Android menawarkan kepada pengembang untuk membangun aplikasi yang bagus dan inovatif. Pengembang bebas untuk mengakses perangkat keras, akses informasi *resource*, menjalankan *service* background, mengatur alarm, menambahkan status *notification*, dan sebagainya.

Android ditulis dalam Pemrograman Java. Java mengkompilasi kode bersama dengan data *resource* dan file yang dibutuhkan oleh aplikasi dibundel ke dalam paket android, file arsip ditandai dengan *.apk*. Terdapat 6 Komponen pada android, yaitu:

a. *Activities*

Activities merupakan potongan kode *executable* yang menyajikan UI (*User Interface*) secara visual dimulai oleh pengguna maupun sistem operasi dan berjalan selama diperlukan. *Activities* biasanya sesuai dengan tampilan layar, masing-masing *Activities* menunjukkan satu layar untuk pengguna. *Activities* yang tidak aktif dijalankan dapat dimatikan oleh sistem operasi untuk menghemat memori.

b. *Service*

Service tidak memiliki visual UI (*User Interface*), melainkan *service* berjalan di latar belakang (*background*) untuk melakukan operasi-operasi yang *long running* (proses yang memakan waktu cukup lama) atau melakukan operasi untuk proses *remote*..

c. *Broadcast Receiver*

Broadcast Receiver merupakan komponen yang menerima dan bereaksi untuk menyiarkan pengumuman. Banyak siaran berasal dalam kode sistem, misalnya pengumuman bahwa zona waktu telah berubah, baterai rendah, bahwa gambar telah diambil, atau bahwa pengguna mengubah preferensi bahasa. Aplikasi juga dapat melakukan siaran misalnya untuk membiarkan aplikasi lain tahu bahwa beberapa data telah diunduh

ke perangkat dan tersedia sehingga dapat digunakan.

d. *Content Provider*

Content Provider membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik sehingga bisa digunakan oleh aplikasi lain. *Content providers* juga berguna untuk membaca dan menulis data yang berstatus *private* dan tidak dibagikan ke suatu aplikasi.

e. *JDK (Java Development Kit)*

JDK (Java Development Kit) merupakan lingkungan pemrograman untuk menulis program-program aplikasi dan *applet java*, *JDK* terdiri dari lingkungan eksekusi program yang berada diatas *Operating System*. *Source code* dari java akan dikompilasi menjadi *byte code* yang dapat dimengerti oleh mesin. Selain itu *JDK* dapat membentuk sebuah *objek code* dari *source code*.

f. *SDK (Software Development Kit)*

SDK (Software Development Kit) adalah *tools API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform* android menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

Menurut Safaat dalam (Maarif dkk, 2018:92) “*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka”.

4. Database

Database adalah representasi kumpulan fakta yang saling berhubungan disimpan secara bersamaan sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redudansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Data perlu disimpan dalam database untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam database perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi database yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Dalam maksud yang sama, dapat juga diartikan sebagai sekumpulan informasi yang disusun sedemikian rupa untuk dapat diakses oleh sebuah *software* tertentu. Database tersusun atas bagian yang disebut *field* dan *record* yang tersimpan dalam sebuah file. Sebuah *field* merupakan kesatuan terkecil dari informasi dalam sebuah Database.

Keuntungan file manajemen database :

- Tidak terjadi kerangkapan data.
- Data lebih konsisten.
- Data dapat digunakan bersama – sama.
- Keamanan data dapat terjamin.
- Integritas data terpelihara.
- Data Independen.

Sekumpulan *field* yang saling berkaitan akan membentuk *record*. Tiga faktor utama yang membentuk suatu database adalah sebagai berikut :

Data adalah satu-satuan informasi yang akan diolah, dimana sebelum informasi diolah akan dikumpulkan di dalam suatu file database. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis menurut struktur file database tersebut.

Record adalah data yang didalamnya merupakan satu kesatuan seperti nama, alamat, nomor telepon. Setiap keterangan yang mencakup nama, alamat, nomor telepon dinamakan satu *record* (*record number*).

Field adalah sub bagian dari *record*. Dari contoh isi *record* diatas maka terdiri dari 3 *field*, yaitu *field* nama, *field* alamat, dan *field* nomor telepon.

5. Internet

Menurut Ahmadi dan Hermawan dalam (Nofyat dkk, 2014:12) bahwa “*Internet* merupakan komunikasi jaringan global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin”.

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang secara bahasa bermakna jaringan yang saling berhubungan, disebut demikian karena *internet* merupakan jaringan komputer-komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan dengan bantuan jalur telekomunikasi.

6. Bahasa Pemrograman

Menurut Suprpto dalam (Maarif dkk, 2017:37) “Bahasa pemrograman adalah notasi yang digunakan untuk menulis program (komputer). Bahasa ini dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu bahasa mesin, bahasa tingkat rendah dan bahasa tingkat tinggi”.

Bahasa pemrograman yang lebih mudah dipelajari adalah bahasa pemrograman aras tinggi. Disebut aras tinggi karena bahasanya mendekati level bahasa manusia sehingga lebih mudah dipahami. Untuk lebih jelasnya beberapa jenis bahasa pemrograman aras tinggi yang biasa digunakan di bawah ini:

- BASIC

<i>Beginners</i>	<i>All-purpose</i>	<i>Symbolic</i>
<i>Instruction</i>	<i>Code,</i>	<i>bahasa</i>

pemrograman yang biasa digunakan untuk merancang program sederhana pada pemrograman semula.

- FORTTRAN
Formula Translator, Bahasa pemrograman yang dirancang untuk menyelesaikan algoritma matematika yang kompleks.
- COBOL
Common Business-Oriented Language, Bahasa pemrograman yang dirancang pada aplikasi bisnis.
- PASCAL
 Pemrograman terstruktur, bersifat umum, dan biasanya bahasa pemrograman ini banyak diajarkan.
- C
 Pemrogram terstruktur, bersifat umum. Bahasa ini dikembangkan oleh laboratorium *Bell*. Bahasa C ini dapat digunakan sebagai bahasa aras tinggi dan aras rendah.
- C++
 Dasar pengembangan C. C++ dapat digunakan sebagai bahasa berorientasi objek, yang tidak ditemukan pada bahasa C. Bahasa ini juga dikembangkan oleh laboratorium *Bell*.
- C#
 C# atau “C sharp”. Bahasa ini ditemukan oleh *microsoft* untuk mengembangkan aplikasi pada aplikasi *microsoft .NET*.
- JAVA
 Bahasa ini merupakan bahasa berorientasi objek yang dikembangkan oleh *Sum Microsystems*. Dengan Java memungkinkan untuk pengembangan program yang berjalan pada jaringan internet atau pada *web browser*.

7. Android Studio

Android Studio merupakan sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) khusus untuk membangun aplikasi yang berjalan pada platform android. Android studio ini berbasis pada *IntelliJ IDEA*, sebuah IDE untuk bahasa pemrograman Java. *Software* ini pertama kali di umumkan di *Google I/O Conference* pada tanggal 16 Mei 2013. Bahasa pemrograman utama yang digunakan adalah *Java*, sedangkan untuk membuat tampilan atau *layout*, menggunakan bahasa *XML*. Android studio juga terintegrasi dengan *Android Software Development Kit* (SDK) untuk *deploy* ke

perangkat android. Android Studio merupakan pengembangan dari *software eclipse*, yang dikembangkan menjadi lebih kompleks dan professional dan didalamnya telah tersedia IDE dan SDK *tools*.

8. XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public License*) dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

9. MySQL

Menurut Madcoms dalam (Tastiati dan Hellyana, 2017:68) "MySQL adalah salah satu program yang dapat digunakan sebagai database, dan merupakan salah satu *software* untuk database server yang banyak digunakan".

Menurut Wahana dalam (Firman dkk, 2016:30) "MySQL adalah database server *open source* yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat *software* database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu *project*. Adanya fasilitas API (*Application Programming Interface*) yang dimiliki oleh Mysql, memungkinkan bermacam-macam aplikasi komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL".

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (*database management system*) atau DBMS. MySQL tersedia sebagai *software* di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL). *MySQL AB* merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki MySQL. Pendiri *MySQL AB* adalah dua orang Swedia yang bernama *David Axmark*, *Allan Larsson* dan satu orang Finlandia bernama *Michael "Monty"*.

10. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak *editor* citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan. Penggunaan Photoshop untuk pembuatan gambar antarmuka ataupun tombol juga bisa digunakan untuk memperindah tampilan pada aplikasi android.

11. Android SDK

Menurut (Safaat, 2014), mengemukakan bahwa " SDK (*Android Software Development Kit*) merupakan *tools Application Programming Interface* (API) yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform Android* menggunakan pemrograman java".

12. Flowchart

Menurut Sitorus (2015:14), mengemukakan bahwa "*Flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga Flowchart merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang ditulis dalam simbol-simbol tertentu".

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data pada penulisan Penelitian ini, antara lain:

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung di lapangan, sehingga didapatkan analisis awal yang akan digunakan sebagai rujukan untuk melakukan perancangan program aplikasi. Data yang diperoleh saat observasi yaitu permasalahan saat melakukan kegiatan pengecekan di lapangan dan juga untuk mendapatkan solusi yang nantinya akan di terapkan pada aplikasi.

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara langsung kepada narasumber yang tergabung dalam tim pengawal dan pengaman pemerintahan dan pembangunan daerah Kejaksaan Negeri Purwokerto, untuk mengetahui kendala atau masalah yang terjadi saat di lapangan sehingga terkumpul beberapa informasi dan solusi yang akan di terapkan pada aplikasi.

3. Studi Literatur

Mencari literatur yang berkaitan dengan penelitian, baik buku, karya ilmiah dan

sumber informasi yang terdapat di internet yang bisa menunjang penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Masalah

Meningkatnya kasus tindak pidana korupsi merupakan masalah yang sangat serius, karena tindak pidana korupsi dapat membahayakan stabilitas dan keamanan negara, membahayakan pembangunan sosial dan ekonomi masyarakat, politik, bahkan dapat pula merusak nilai-nilai demokrasi serta moralitas bangsa karena membudayakan tindak pidana korupsi tersebut. Berbagai peraturan yang mengatur tentang pemberantasan tindak pidana korupsi serta pembentukan lembaga-lembaga untuk pemberantasan tindak pidana korupsi dalam kenyataannya belum mampu memberantas korupsi secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan tidak berfungsinya dimensi politik kriminal dari perangkat hukum yang ada, khususnya yang mengatur korupsi.

Kejaksaan selaku lembaga negara memiliki tugas dan wewenang untuk menyelesaikan masalah-masalah tindak pidana korupsi berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi sebagai hukum pidana materil dan Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2004 tentang Kejaksaan Republik Indonesia serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana sebagai hukum pidana formil, mempunyai peran yang sangat penting dalam penyelesaian dan pemberantasan tindak pidana korupsi. Berdasarkan Instruksi Presiden No. 7 Tahun 2015 tentang Aksi Pencegahan dan Pemberantasan Korupsi, dibentuklah Tim Pengawal dan Pengawasan Pemerintahan dan Pembangunan daerah (TP4D), tugas dan fungsinya yaitu, mengawal, mengamankan, dan mendukung keberhasilan jalannya pemerintahan dan pembangunan melalui upaya-upaya pencegahan preventif dan persuasif, baik di tingkat pusat maupun daerah sesuai wilayah hukum penugasan masing-masing.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya melakukan pendataan proyek yang dikawal di lapangan karena masih dilakukan secara manual.

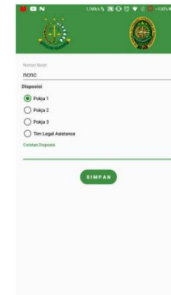
2. Akses informasi yang terbatas oleh petugas di lapangan dalam memberikan data kepada petugas yang ada di kantor.
3. Minimnya informasi yang didapat oleh instansi pemohon yang meminta pengawalan proyek.

Untuk mengatasi masalah diatas maka perlu aplikasi TP4D yang dapat memberikan kemudahan dalam pendataan proyek dan akses informasi.

2. Spesifikasi Rancangan Program

A. Home Pemohon

Halaman akan tampil setelah pemohon melakukan aktivitas *login*. Terdapat tiga menu pilihan pada halaman ini, yaitu Permohonan, Progress, dan Selesai.



B. Halaman Permohonan

Halaman akan tampil setelah pemohon memilih menu permohonan. Pemohon harus mengisi data permohonan (instansi, alamat, dan nama). Terdapat tombol 'TP4D' di bagian bawah.



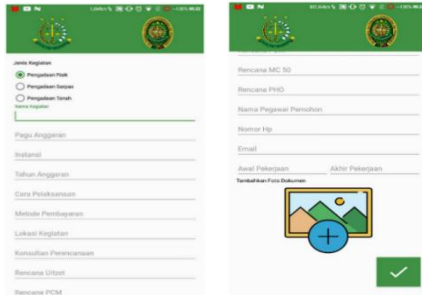
C. Halaman Spesifikasi Permohonan

Pada halaman ini, pemohon harus mengisi data (jenis kegiatan, nama kegiatan, pagu anggaran, dll) dan terdapat *button* selesai (menyelesaikan input permohonan).



D. Home Petugas

Muncul ketika petugas selesai melakukan aktivitas *verifikasi* dan terdapat dua menu kajari (untuk masuk ke halaman kajari) & ketua dan tim (untuk masuk ke halaman tim).



E. Home Kajari

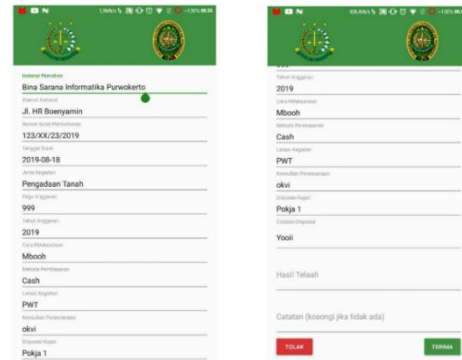
Muncul ketika kajari atau tim melakukan aktivitas *login*. Pada halaman ini terdapat 5 *button* Permohonan Baru, Progress, Selesai, Di Tolak, Keluar.



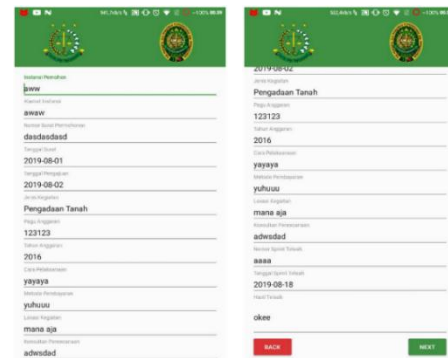
F. Disposisi Kajari

Halaman akan muncul hanya pada halaman kajari, setelah kajari *login* kemudian memilih *button* Baru. Pada halaman ini kajari

memberikan catatan dan pembagian tugas kepada tim.



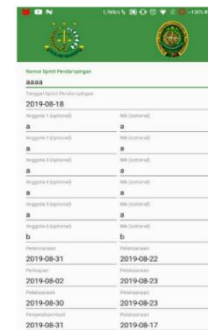
G. Tahapan Telaah



Akan muncul hanya pada halaman Tim, saat tim memilih menu progress lalu memilih data kegiatan, tim diharuskan melakukan tahapan telaah pada kegiatan yang telah diterima.

H. Proses Pendampingan

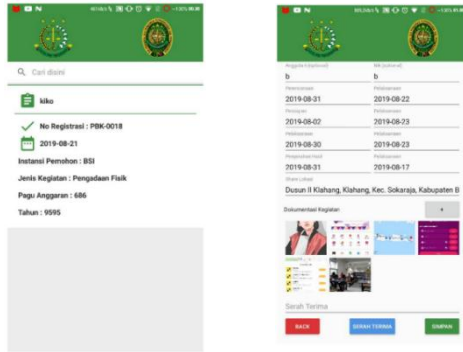
Halaman ini akan muncul ketika tim selesai mengisi data pada halaman tahapan telaah dan memilih *button* *next*. Kemudian tim akan mengisi data (nomor sprint pendampingan, tanggal sprint, foto kegiatan, dll) untuk melengkapi data kegiatan yang diterima untuk di kawal.



I. Tampil Data

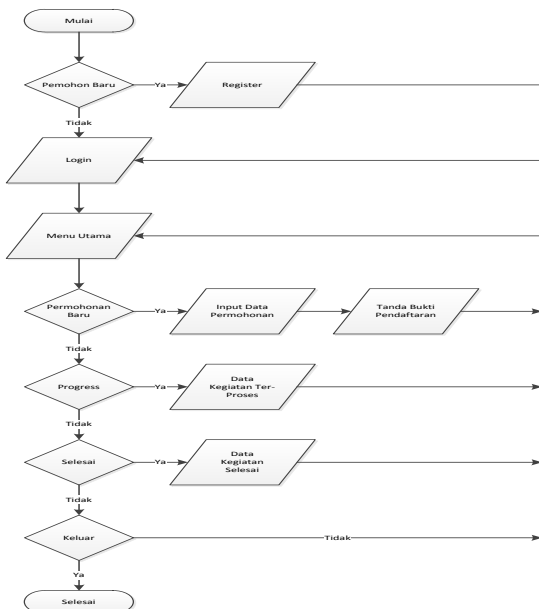
Halaman ini akan muncul pada ketika memilih *button* menu baru, proses, selesai, tolak, permohonan dan *progress* pada setiap

halaman kajari, tim, dan pemohon. Halaman ini akan memunculkan data kegiatan dari *database*.



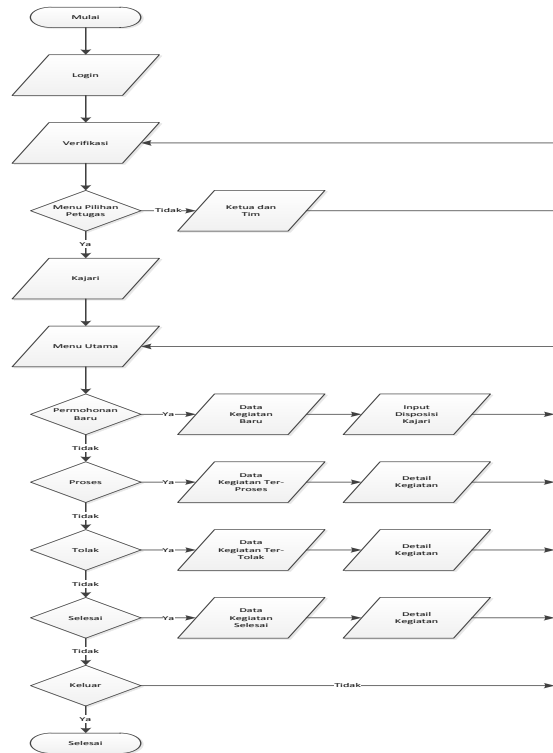
3. Flowchart

a. Pemohon



Keterangan :
Ketika aplikasi TP4D (Tim Pengawasan dan Pengaman Pemerintahan dan Pembangunan Daerah) dibuka, selanjutnya akan masuk pada menu *login*. Pemohon diharuskan untuk *login* terlebih dahulu, jika belum mempunyai akun pemohon harus memilih tombol *register* dan akan di alihkan ke menu *register*. Setelah *login* pemohon akan langsung di alihkan ke menu *home* atau menu utama, dan terdapat tiga pilihan tombol yaitu Permohonan, Progress, dan Selesai.

b. Kajari



Keterangan :

Ketika aplikasi TP4D (Tim Pengawasan dan Pengaman Pemerintahan dan Pembangunan Daerah) dibuka, selanjutnya akan masuk pada menu *login*. Kajari harus menahan gambar TP4D sampai *form verifikasi* muncul. Kemudian kajari melakukan *verifikasi* petugas, setelah itu kajari akan masuk ke menu petugas dan memilih tombol kajari. Selanjutnya kajari akan dialihkan ke *form login*. Setelah melakukan login, kajari akan masuk ke menu *home* atau menu utama, dan terdapat empat pilihan tombol yaitu Permohonan Baru, Proses, Tolak dan Selesai.

E. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Dalam masa pengawasan kegiatan, pemohon masih kesulitan dalam mencari informasi tentang kegiatan yang di kawal oleh tim TP4D. Serta sulitnya komunikasi antara petugas di lapangan dan petugas di kantor.
2. Aplikasi TP4D (Tim Pengawal dan Pengaman Pemerintahan dan Pembangunan Daerah) dirancang sebagai solusi untuk mempermudah komunikasi antara pemohon dengan petugas dan petugas lapangan dengan petugas di

- kantor, serta memberikan kemudahan akses informasi kepada pemohon yang mengajukan permohonan pengawalan.
3. Aplikasi TP4D (Tim Pengawal dan Pengaman Pemerintahan dan Pembangunan Daerah) dilengkapi dengan data kegiatan seperti (nama kegiatan, jenis kegiatan, dll) dari pemohon, dan mempermudah petugas tim TP4D dalam melakukan pengawalan kegiatan.
 4. Dengan adanya aplikasi TP4D (Tim Pengawal dan Pengaman Pemerintahan dan Pembangunan Daerah) koordinasi antara pemohon dengan petugas tim TP4D semakin mudah. Penyediaan akses informasi kegiatan dari tim TP4D lebih mudah didapat oleh pemohon.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- [2] Agus, P., & Safitri, Y. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1), 1–10.
- [3] Augustia, A. E. (2018). Perancangan aplikasi pemandu wisata kebudayaan kota padang berbasis android. STMIK Nusa Mandiri.
- [4] Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Devisi Humas PT. Pegadaian. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 12–26.
- [5] Firman, A., Wowor, H. F., & Najoran, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 29–36.
- [6] Fridayanthie, E. W., & Charter, J. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi Kasus: PT. Arta Buana Sakti Tangerang). *E-Jurnal Techno Nusa Mandiri*, XIII(2), 63–71.
- [7] Google Developer Training Team. (2016). Android Developer Fundamentals Course. In Google. <https://doi.org/10.1002/ejoc.201200111>
- [8] Hendratman, H. (2016). *The Magic of Adobe Photoshop*. Informatika.
- [9] Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- [10] Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- [11] Latifah, F., & Prasetyo, A. (2015). Aplikasi Trainmeasure Perjalanan Kereta Api Dengan Algorithma Dijkstra Untuk Mengukur Jarak Stasiun Terdekat Berbasis Android. *E-Jurnal Techno Nusa Mandiri*, XII(2), 77–87.
- [12] Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. . (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 18–25.
- [13] Lukman, A. M., & Larasati, N. P. (2018). Aplikasi Pembelajaran Dual Bahasa Korea Dan Jepang Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*, 7(1), 20–28.
- [14] Luthfi, M. I. (2016). Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [15] Maarif, V., Nur, H. M., & Rahayu, W. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 91–100.
- [16] Maarif, V., Widodo, A. E., & Wibowo, D. Y. (2017). Aplikasi Tes IQ Berbasis Android. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 2461–2690.
- [17] Nofyat, Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). Information Systems Water Customers Complaints Web-Based on PDAM Ternate City. *Ijis Indonesian Journal*, 3(April), 10–19.
- [18] Standsyah, R. E., & Restu, I. S. (2017). Implementasi Phpmyadmin Pada Rancangan Sistem Pengadministrasian. *Unsida Journal of Mathematics and Computer Science*, 3(2), 38–44.